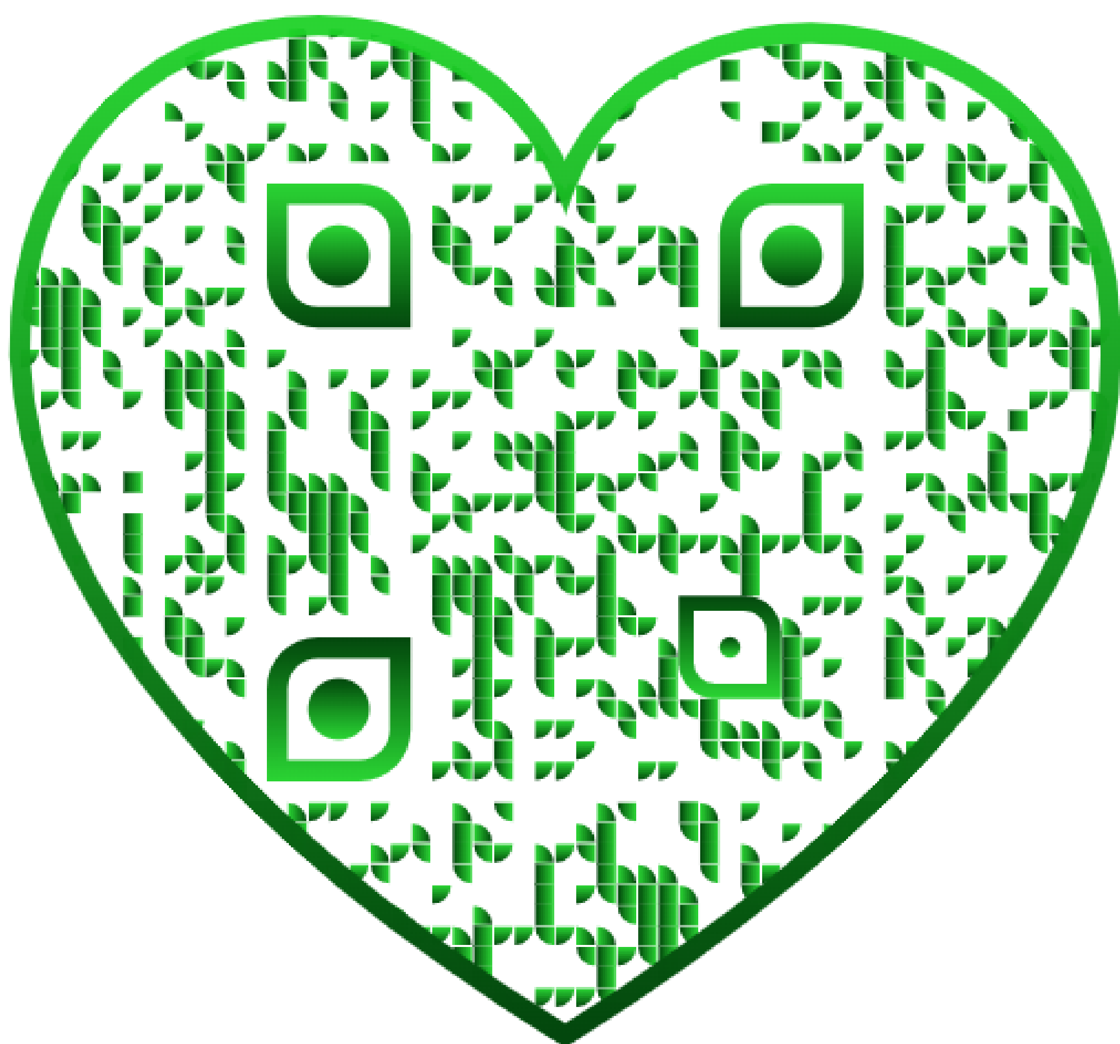
MUNDO QUADRADO





André Diniz :: Antonio Eder

1



Editorial

André Diniz

Um dos grandes problemas que os artistas e interessados na arte dos quadrinhos encontram é a quantidade insuficiente (apesar de não ser exatamente escassa) de material teórico sobre esta forma de arte. Talvez o problema seja que a maior parte deste tipo de material produzido aqui foque o mesmo público e use basicamente as mesmas abordagens. Temos, então, uma boa quantidade de trabalhos acadêmicos e outro tanto de obras que visam introduzir o leigo na linguagem dos quadrinhos. São inegavelmente trabalhos de um valor enorme, imprescindíveis ao estudo desta tão versátil linguagem.

Mas, como qualquer outra questão, há mil formas de se estudar e abordar um mesmo tema, e é aí que entra este projeto entitulado “Mundo Quadrado”. Trata-se de uma série de edições virtuais onde eu e meu parceiro Antonio Eder vamos discutir todos os processos que envolvem a criação de uma história em quadrinhos, com base em nossas experiências, em sugestões e dicas de colegas e no estudo do tema em questão.

O objetivo aqui não é exatamente falar para o leigo, mas sim para aqueles que já estão criando suas primeiras HQs e já têm uma certa familiaridade

com a criação de histórias, mesmo que de uma forma intuitiva e autodidata. E, se conseguirmos também acrescentar algo a quem já tem prática e experiência no assunto, aí sim será uma vitória, pois a troca de idéias é sempre algo extremamente estimulante.

Com uma linguagem simples e descontraída e textos em sua maior parte sob o formato de tópicos, nosso objetivo é trazer ao leitor, a cada edição de "Mundo Quadrado", dicas e conselhos que possam realmente ser úteis e proveitosos desde a criação dos personagens e o esboço do roteiro até a veiculação de suas obras.

Ao longo das edições, "Mundo Quadrado" pretende abordar o maior número possível de questões ligadas aos quadrinhos, sem seguir um roteiro pré-estabelecido. Por isso, não haverá uma ordem lógica dos assuntos. Podemos falar da finalização de uma obra e seu preparo para entrar em gráfica numa edição e, na outra, falar de criação de personagens. Se o projeto realmente ganhar fôlego, a idéia é lançá-lo futuramente em formato livro, pela Nona Arte ou por outra editora, e aí sim ele ganhará uma hierarquia de temas, divididos em capítulos.

Não vamos aceitar dicas e sugestões. Vamos implorar por elas! A visão de quem está começando e de quem já é veterano nos interessam da mesma forma, pois não estamos aqui para ensinar. Estamos para aprender, junto com você e com a sua ajuda.

Personagens, não figurinhas

André Diniz

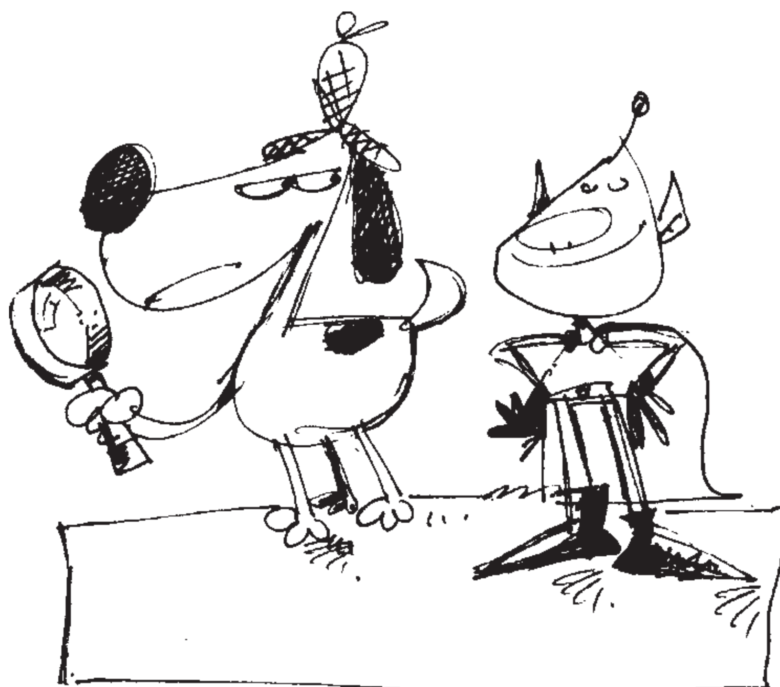
Pergunte a um autor de quadrinhos sobre seu personagem. Peça-o para conhecê-lo. Se este teste for feito com vários autores, certamente boa parte deles mostrará um desenho a você. "Veja, este é o meu personagem". Mas é um erro – bem comum, mas ainda assim um erro – esta forma de reduzir o personagem. Seu visual é apenas um dos vários aspectos e vê-lo apenas como um desenho é esvaziar toda a riqueza possível de se encontrar em sua história de vida, seus problemas, seus defeitos e manias, suas qualidades, suas opiniões particulares, seus conflitos, suas contradições, seus distúrbios... É só imaginar a diferença entre uma foto sua e um livro contando sua vida. Onde realmente está você?

Este capítulo visa enumerar algumas idéias sobre a criação de personagens. De forma alguma o objetivo aqui é escrever algo completo ou inquestionável. Mas são pontos importantes de serem explicados e discutidos, e certamente terão muito a oferecer no trabalho de criação de novos personagens, assim como em um melhor conhecimento de personagens já existentes.

Pai do personagem, mas não dono

Tal qual um pai que determina que seu filho seguirá sua profissão ou assumirá as rédeas da empresa da família antes mesmo do guri ser batizado, é um erro o autor julgar que tem total domínio sobre seus personagens.

Um personagem, assim como um filho, é algo que sai de você, mas não é você. Você vai emprestar-lhe suas experiências, aconselhar-lhe sobre o melhor a ser feito, você vai amá-lo e ajudá-lo. Mas, sob hipótese alguma, deve cercear seu livre arbítrio!



Conversa de maluco? Claro que é. Qual é o artista que não tem um quê de maluco? E é na hora de criar seu personagem que esse seu lado insano mais se manifesta.

Converse com escritores e roteiristas com uma certa experiência. Pergunte se eles já não se surpreenderam ou até mesmo se chocaram com atitudes e frases de personagens seus. Você ficará espantado em ver como isso é muito mais comum do que parece (se é que já não aconteceu com você). Se algum deles assegurar que isso nunca lhe aconteceu, olhe-o com desconfiança.

Ficha do personagem - tome cuidado!

O método "acadêmico" de elaborar roteiros, geralmente ensinado nos cursos, determina que a melhor forma de você manter a consistência dos personagens da história é criar para cada um uma ficha, onde estarão listadas todas suas características, seus gostos, seus pertences, seus vícios e manias. E este método é realmente uma ferramenta que pode ajudar muito ao autor, principalmente os iniciantes ou nos casos em que vários roteiristas criarão histórias para os mesmos personagens. O perigo é tornar-se escravo destas anotações.

Use-as, mas não as respeite. Oriente-se por elas, mas não deixe que elas orientem o seu roteiro. Reduza a importância de tudo o que foi anotado ali, a não ser as informações concretas, como o ano de nascimento ou o fato dele mancar com a perna esquerda, e não com a direita.

Você deve aprender a usar estas informações sem deixá-la podar sua criatividade. Caso contrário, elas limitarão o desenvolvimento natural do personagem, atrapalhando o seu entrosamento com ele. É como se, ao conhecer um colega de trabalho, você anotasse que se trata de uma pessoa "antipática" e "deselegante", baseado somente na sua primeira impressão, e não se permitisse rever estes conceitos com a convivência. O seu personagem é um colega de trabalho seu, que você vai começar a conhecer a partir do momento em que virarem colegas. Não o rotule definitivamente como vilão, como santo ou como mulherengo, deixe que



ele mostre suas outras faces. E lembre-se também que não há nada mais contraditório que o ser humano. Aquele que foi um tremendo canalha com a primeira esposa pode vir a ser um marido exemplar com a segunda. E o mesmo chefe que foi tremendamente injusto com a sua colega pode revelar-se um grande amigo mais à frente, em outra situação. Nem todo devoto é santo, nem todo roqueiro é drogado.

Ainda quanto à ficha do personagem. Não sinta-se na obrigação de passar ao leitor tudo o que foi escrito ali. Tive a oportunidade de ver certa vez um caso concreto de um mau uso deste recurso, onde na ficha de um personagem viajante do tempo, constava que ele gostava muito de jogar xadrez. Não que isso tivesse qualquer relevância às suas aventuras, mas como a ficha que lhe foi passada perguntava pelos hobbies do personagem, ele inventou-lhe este gosto. Pois quando conversei com o roteirista em questão, seu dilema estava justamente em como mostrar ao leitor que seu personagem era um excelente enxadrista em meio de expedições em vales de dinossauros ou em duelos na idade média.

A contradição é bem-vinda

Seu personagem precisa ter coerência em seus atos e frases, para que o leitor possa conhecê-lo, ter uma opinião sobre ele e até mesmo identificar-se. Se ele tem dificuldades econômicas, dificuldade de pagar o aluguel, mas logo depois ele viaja para o outro lado do mundo de avião, eis uma contradição difícil de passar despercebida.

Mas, como a intenção do autor é sempre (ou quase sempre) tornar o personagem o mais próximo possível de uma pessoa real (mesmo que se trate de um marciano com superpoderes ou um cachorro detetive), um ingrediente fundamental para manter sua coerência é justamente uma certa incoerência em suas atitudes e frases...

Afinal de contas, quem é 100% alguma coisa? Quantas pessoas você não conhece que estão sempre surpreendendo-o? Alguns bons exemplos: o intelectual que se recusa a ver novelas ou ver filmes americanos, mas que adora Chaves; o vilão que manda matar friamente quem se coloca em seu caminho, mas que é capaz de dar a própria vida pelo bem-estar da mulher amada; o cara frio, insensível e individualista que chora mais do que todos no enterro da avó

Laboratório 24 horas

Sempre que você estiver em contato com alguém, você estará em contato com um personagem em potencial. Comece a prestar atenção e a anotar as características, manias e contradições daqueles que cruzam o seu caminho, pois estes podem ser ingredientes riquíssimos na hora de criar ou enriquecer o seu personagem.

Mesmo que o seu personagem viva em um contexto totalmente irreal ou fantasioso (como um guerreiro de um reino de outra dimensão), a chave do segredo para tornar este personagem próximo ao leitor pode ser justamente dar-lhe tiques, manias e cacoetes de pessoas que você conheça deste mundo, que freqüente a sua casa ou que trabalhe na mesma empresa que você.

Leia biografias de personalidades interessantes, controversas e polêmicas. Ouça com atenção redobrada aquelas histórias de família onde um amigo seu conta sobre as loucuras de seu avô ou de como seu primo é irresponsável. Aliás, a sua própria família deve ser uma excelente fonte de idéias para personagens interessantes...



Cacoetes, amuletos, bordões

Da mesma forma que o logo de uma empresa, um detalhe marcante no visual do personagem pode ser um grande aliado na tarefa de marcá-lo na memória do leitor. Pode ser um chapéu diferente, uma frase escrita em sua camisa ou mesmo um cacoete, como estalar os dedos a cada minuto ou repetir sempre uma expressão (quem é que não se lembra do "Sem Chance", do livro/filme Carandiru?).

Tome apenas o cuidado para que isso não estereotipe o personagem. Nem queira marcar com este mesmo recurso cada um dos 20 personagens da sua história – seria o mesmo que colocar 20 logos diferentes na embalagem de um produto.

Em algumas tramas, é importante que o leitor lembre-se mais à frente de um personagem que apareceu muito rápida e discretamente no começo. E isso tem que ser pensado com cuidado, pois muitas vezes este personagem apagado a princípio é o ponto-chave para a resolução da história. Mais do que nunca, um personagem como este pede um detalhe marcante, que fique na memória do leitor. Até mesmo um nome diferente ajuda em muito. Pode até ser um nome ridículo, pois isso pode ser o gancho para o leitor se lembrar dele. Quem é que não se lembra da clássica propaganda da Insetisan? Uma péssima combinação de cores, uma animação mais do que tosca e uma musiquinha enjoada e desafinada. E é justamente por isso que todos se lembram ainda hoje do telefone da empresa.

Apenas um ser humano

Lembre-se que, antes de tudo, o seu personagem deve ter falhas e defeitos, por mais virtuoso e sagaz que seja. Isso confere a ele um perfil mais palpável ao leitor.

Mesmo que ele se destaque pela inteligência, fica forçado fazer com que ele entenda tudo sobre todos os assuntos. Da mesma forma, o personagem equilibrado tem direito de xingar um palavrão mesmo que em uma situação extrema e até mesmo o vilão da história deve conseguir manter uma ou outra amizade.

Não queira que ele esteja sempre certo ou sempre errado. Permita que ele mude de opinião em alguns casos. Não seja rígido demais com o que você espera dele.

O negro, o manco e a gordinha

Um problema que sai da esfera individual do autor e não se restringe apenas aos quadrinhos. Onde estão os personagens negros? Onde estão os pardos? E os índios e chineses?

Ora, não é difícil achá-los. Quer negros? Basta ir atrás de uma obra que fale sobre escravidão ou sobre a guerra do tráfico. Índios? Batata: descobrimento do Brasil. Chineses? Não precisa de um tema específico, basta ter uma pastelaria no caminho do protagonista. Assim como os judeus têm seu lugar garantido em histórias sobre o Holocausto.

A questão é: por que esta restrição? Calma, ninguém está aqui para falar de racismo, até porque este texto não tem exatamente uma preocupação sócio-política. Mas qual o porquê desta limitação de horizontes? Ao se criar um personagem, o autor deve antes de tudo, procurar elementos para enriquecer sua caracterização e personagem. E qual a explicação para que praticamente todos os personagens sejam brancos católicos e de classe média, salvo nos casos em que a história exija uma caracterização diferente?

Por que só mostrar o negro quando o assunto envolve racismo ou cultura afro? Por que um personagem só é pobre quando a história fala de pobreza? E porque o protagonista de uma história policial não pode ser filho de índios, independente disso ter ou não relevância para a história?

Personagens loiros são criados apenas com um motivo específico? E este outro usa bigodes apenas por que os bigodes do personagem têm um papel fundamental a desempenhar na trama?

E podemos ir mais além que isso: a mulher gorda só é inserida quando o fato dela ser gorda tem um papel a desempenhar na história; o míope só entra quando a história pede um hacker ou um cara que não se dá bem com as mulheres; um manco só é manco se for para criar clima, como uma figura exótica.

Terapia em grupo entre você e seus personagens

Como forma de conhecê-los melhor, faça aos seus personagens um questionário, e anote as respostas que eles derem.

Em quem você votou na última eleição?

Qual o melhor lugar para se viver?

Dinheiro é felicidade?

Admira seus pais?

Teve uma infância feliz?

Qual era o seu apelido de infância?

Tem algum trauma dos tempos de colégio?

O que lhe faz perder a cabeça?

Lê com freqüência?

Qual seu livro preferido?

O que sentiu no atentado de 11 de setembro? E onde estava neste dia?

Você mataria para proteger o seu patrimônio?

Prefere rock, samba ou bossa-nova?

Lembre-se: isto é só um exercício. Depois de responder às perguntas, jogue fora o papel onde escreveu as respostas, para que você não fique com a impressão de ter que consultar relatórios para trabalhar seus personagens nos roteiros.

O Signo do Balão

Antonio Eder

Não existe melhor símbolo gráfico para representar os quadrinhos do que o balão. O que, por sinal, é uma poderosa arma para leitura dos Out-dors. Não é de hoje que, na cartilha não autorizada de manipulação das massas dos publicitários, é conhecido o poder deste ícone. É sabido que qualquer texto numa peça publicitária , quando colocado dentro do um inocente balão, vai ser inevitavelmente lido. Por que?

Desde a Idade Média, as representações figurativas tentam acrescentar texto à imagem de forma a dar uma unidade estética coerente. O melhor resultado foi a criação dos filactérios. Eram “faixas” que continha os diálogos das pessoas que saíam da boca das mesmas. Estas imagens são curiosas, mas é bom lembrar que quase nada tem a ver com o balão atual dos quadrinhos no que diz respeito ao significado.

Quando pergunto às pessoas, em cursos e palestras, qual é o mais comum dos balões, todos em uníssono respondem que é o “balão de fala”. Sim, aquele balãozinho, o mais presente em qualquer HQ. O que acabei descobrindo e quase sem querer é que não existe um “balão de fala”.

A anatomia do balão é dividida em dois aspectos: área gráfica (o desenho do balão) e o conteúdo (palavras ou outros símbolos gráficos).

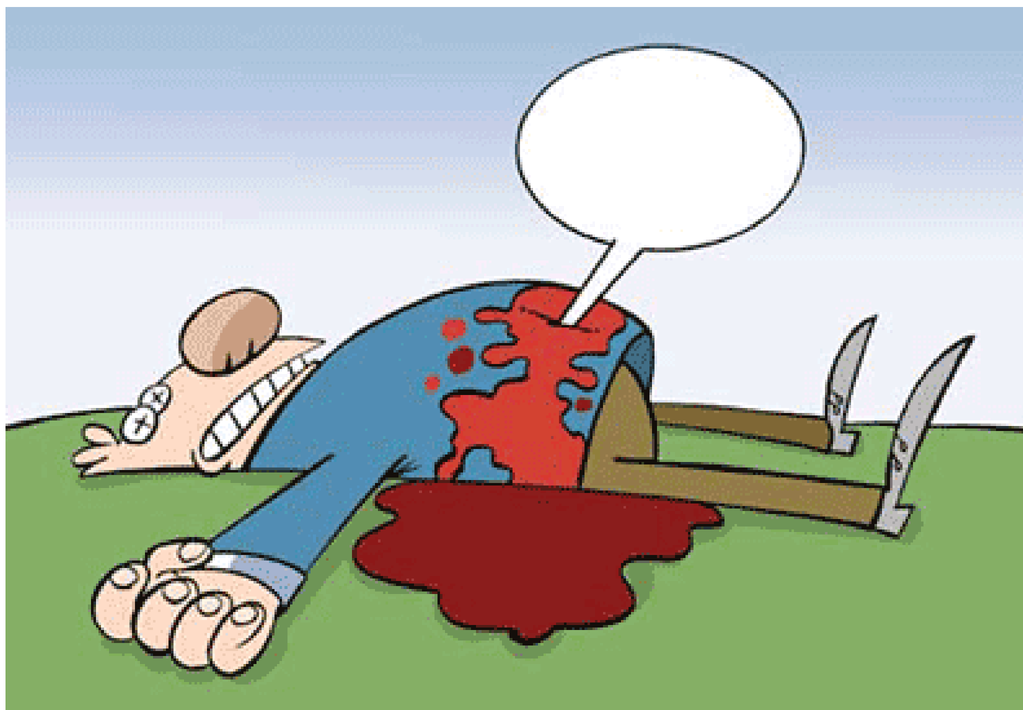
Na chamada área gráfica, existe a linha de contorno e o rabicho. A forma da linha de contorno poderá se modificar, dependendo do diálogo a ser emitido. O rabicho é o apêndice gráfico que irá indicar quem é o interlocutor do diálogo.

Pelo fato de lermos o conteúdo dos balões, classificamos estes como os diálogos do personagem. Até aqui tudo bem, mas o balão da maneira que é trabalhado hoje nos quadrinhos diz muito mais a respeito de seu tom de voz e seu estado emocional do que só a um simples invólucro para o discurso do personagem.

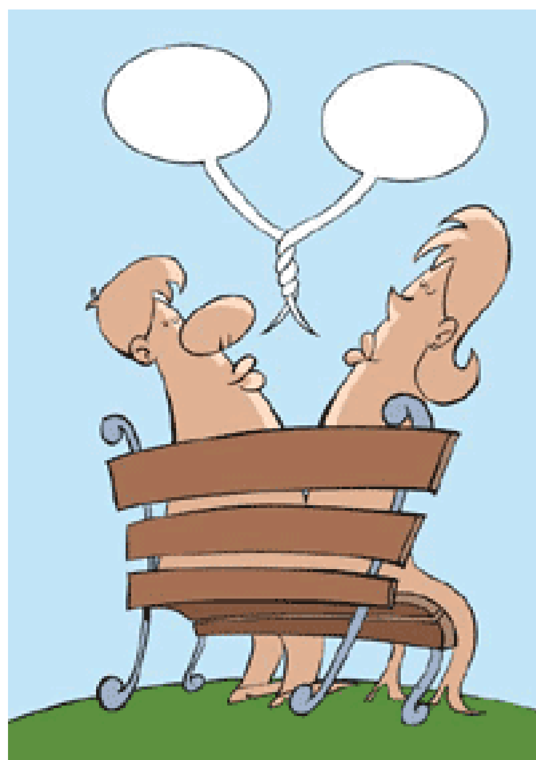
E mais: falar em "balão de fala" é redundância. Os balões em sua grande maioria servem para expressar a fala do personagem (mesmo quando esta fala é subjetiva, no caso do balão pensamento). Esse erro de interpretação em relação à função do balão nos quadrinhos está tão enrraizado que mesmo fontes de confiança se repetem neste discurso absolutamente contraditório.



Sendo assim, o dito “balão de fala” deve ser chamado de “balão neutro”, devido ao fato de que o tom de voz do personagem é normal. Não há berros e nem sussurros, somente sua voz normal. Este é o caso da maioria dos diálogos de uma HQ.



Quando o personagem sussurra algo, usa-se o balão com as linhas tracejadas, símbolo gráfico que quer dizer que o silêncio (pequenos espaços em brancos seguidos de pequenas linhas) são necessários na transmissão da mensagem. Eis um bom exemplo de que o tom da voz determina o tipo de balão a ser usado.



O “balão de linhas quebradas” ou “balão de zig-zag” é usado quando o tom da voz aumenta acima do normal. A figura gráfica lembra um descarga

elétrica, daí para este balão existe também a função de indicar telefones, rádios, televisões, robôs e todo tipo de aparato eletrônico que possa emitir som ou voz.

O “balão pensamento” é muito popular e talvez mostre uma característica pouco real do universo dos quadrinhos: a capacidade dos personagens pensarem da mesma maneira que falam. Fora desta discussão de semântica, o símbolo gráfico da nuvem é extremamente bem empregado. Nuvem é algo que está acima, é etéreo e volúvel. E o simples fato do rabicho ir em direção ao interlocutor em pequenas “bolhas” passa a mensagem gráfica do diálogo interno.

Agora vem a contradição dos fatos apresentados: nenhuma destas regras é fechada. Dependendo do estilo pessoal do artista, o “balão neutro” não terá nem sequer área gráfica. (por exemplo, no trabalho do Henfil).

Existe uma tendência de criar balões “pessoais” para os personagens, criando-se assim uma característica própria além de seu aspecto gráfico. Um ótimo exemplo disso é Sandman, de Niel Gaiman. Cada um dos sete irmãos de Sandman possui um desenho gráfico de balão diferente dos outros, em que seu estado psicológico é reforçado para o leitor.

Mas, como toda a experiência é regida por normas, é impossível ao artista criar uma nova estética para os balões sem conhecer o básico.

